



**idat**

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO IDAT  
PROGRAMA DE ESTUDIOS EN DISEÑO GRÁFICO**

**LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL DISEÑO GRÁFICO**

**Trabajo de aplicación profesional para obtener el título de  
Diseño Gráfico**

**JOSÉ ANTONIO LONGART VILLASANA  
(0000-0001-8899-983X)**

**ESTEFANY LIZBETH LOZANO CALLE  
(0000-0001-5663-4027)**

**LIMA - PERÚ  
2023**

## **Dedicatoria**

*A nuestras familias, quiénes dan un gran esfuerzo día a día para que podamos concluir satisfactoriamente nuestros estudios y llegar a ser profesionales como una de nuestras metas de vida.*

## Índice General

	<b>Pág.</b>
<b>Resumen Ejecutivo</b> .....	6
<b>Introducción</b> .....	7
<b>Capítulo I: Planteamiento del Problema</b>	
Problema de Investigación.....	8
<i>Descripción de la Situación Problemática</i> .....	8
Formulación del Problema.....	9
<i>Problema General</i> .....	9
<i>Problema Específicos</i> .....	9
Hipótesis.....	10
<i>Hipótesis general</i> .....	10
<i>Hipótesis Específicas</i> .....	10
Objetivos de la Investigación.....	10
<i>Objetivo Principal</i> .....	10
<i>Objetivos Específicos</i> .....	10
Justificación.....	11
<b>Capítulo II: Marco Teórico</b>	
Antecedentes de la Investigación.....	12
Bases Teóricas.....	13
<i>Estrategia de Posicionamiento</i> .....	13
<i>Ventas</i> .....	13
<i>Publicidad</i> .....	13
<i>Entrevistas</i> .....	13
<i>Búsqueda de Datos</i> .....	14
Definición de Términos Básicos.....	18

**Capítulo III: Metodología de la Investigación**

Variables e Indicadores.....	20
Tipos de Investigación y Análisis.....	22

**Capítulo IV: Diseño y Ejecución de la Solución como Desarrollo de la Investigación**

Métodos, Técnicas, Instrumentos.....	23
Interpretación de Resultados.....	25
Universo Objetivo.....	29
Solución Principal.....	37
Identidad de la Marca.....	39
Lanzamiento de la Solución.....	42
Plan Offline y Online.....	43
<b>Conclusiones.....</b>	<b>46</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>47</b>
<b>Referencias Bibliográficas.....</b>	<b>48</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>50</b>

## Índice de Tablas

	<b>Pág.</b>
Tabla 1. Plan Online y Offline.....	43

## Resumen Ejecutivo

En la presente tesis se aborda el impacto de la Inteligencia Artificial (IA) en el diseño gráfico y su potencial para ayudar a los diseñadores gráficos a mejorar su productividad y acelerar los tiempos de entrega de proyectos. Se examina cómo la IA puede utilizarse para generar herramientas y soluciones que faciliten y optimicen los procesos repetitivos y tediosos del diseño gráfico. Además, se consideran las implicaciones éticas y de amenaza laboral que conlleva la adopción de la IA en el diseño gráfico. En este sentido, se discute la necesidad de encontrar un equilibrio entre la eficiencia que proporciona la IA y la preservación del valor humano y creativo que aportan los diseñadores gráficos. Por otro lado, se analiza cómo la IA puede ser una herramienta valiosa para los diseñadores gráficos, permitiéndoles ampliar el alcance de sus trabajos y explorar nuevas áreas de la industria del diseño gráfico. En este sentido, se plantea la solución de crear un software intuitivo basado en herramientas de IA que permita mejorar el flujo de trabajo y reducir procesos complejos, permitiendo a los profesionales ser más competentes a través de las nuevas tecnologías. Es importante destacar que la IA no solo puede ser una herramienta para mejorar la eficiencia y productividad en el diseño gráfico, sino que también puede ofrecer nuevas formas de crear y diseñar, permitiendo a los diseñadores gráficos explorar nuevas posibilidades creativas y artísticas. En conclusión, la IA puede ser un complemento valioso para los diseñadores gráficos, siempre y cuando se encuentre un equilibrio adecuado entre la eficiencia y la preservación del valor humano y creativo en el diseño gráfico. La creación de un software intuitivo basado en herramientas de IA puede ser una solución efectiva para mejorar la productividad y acelerar los tiempos de entrega de proyectos, permitiendo a los diseñadores gráficos aprovechar al máximo las nuevas tecnologías.